

Что представляет собой эта игра?

В 2006 году вышла, а в 2007 была переведена на русский язык замечательная настольная ролевая игра «Лабиринты и Минотавры» (Mazes&Minotaurs). Действие этой игры разворачивается в вымышленном мире под названием «Мифика», где эпические герои и могущественные маги, в антураже классических мифов Древней Греции сражаются во славу богов, побеждают чудовищ и завоевывают славу.

Эта книга – надстройка к «Лабиринтам и Минотаврам», переносящим нас вперед во времени, на несколько тысяч лет вперед. Вас ждут погони и перестрелки, охота за древними сокровищами и сражение с коварными противниками – все как в былые времена, но на новый лад.

«Модерн» — это именно надстройка. Не дополнение и ни в коем случае не замена оригинальных правил игры. Я не ставил себе задачу «сломать систему», напротив, весь расчет был именно на то, что устав от приключений в «классическом» стиле, можно было бы легко переключиться на совсем другую игру, но по тем же правилам. Это главное преимущество — хотя вы и найдете здесь много нового, переучивать механику игры не придется, она изначально довольно универсальна и мне даже не пришлось ничего менять. Почти. По этой причине, все элементы игровой механики оригинальных правил в этой книге не приводятся. Чтобы не дублировать информацию, там где это необходимо проставлены ссылки на русское «Руководство игрока» с указанием страниц, а те фрагменты, которые подверглись переработке, приведены целиком.

Ещё одно замечание — первое впечатление обычно самое сильное, поэтому, если так случилось, что эта книга попала вам в руки ДО знакомства с оригинальной игрой, отложите её в сторону и прочитайте оригинал. Так уж устроен человек, что ему психологически легче удаются переходы от копья к штурмовой

винтовке, чем наоборот. К тому же, есть же ещё и «Дух Мифики» — метафизическое явление в котором скрывается львиная доля очарования «Лабиринтов и Минотавров», но чтобы прочувствовать его, сперва нужно оказаться в том времени, когда боги ещё сходили иногда в мир смертных, и обращались к ним без посредников.

Вы можете делать с этой книгой все, что посчитаете нужным — дополнять, уточнять или подстраивать под себя. Издание «модерн» является бесплатным, свободно распространяемым продуктом. Тем не менее, использование этого издания в коммерческих целях запрещено.

Благодарности

Прежде всего, мои благодарности посвящаются Оливеру Леграну, автору оригинальной версии правил, без которого не было бы этой книги. Viva, Oliver!

Также я выражаю свою признательность моим игрокам, за то, что позволяли ставить на себе игровые эксперименты, моей семье за то, что терпели мои рассказы, моим друзьям, которые хотя бы не смеялись над моими идеями, а также всем, кто считает себя причастным к такому метафизическому понятию, как «ролевое движение». Куда я без вас?

Спасибо!

Мне очень важно ваше мнение.

Напишите о своих приключениях, о том, что понравилось в игре, а что вызвало вопросы, все это позволит в будущем избежать ошибок и делать ещё более качественные продукты.

Создание персонажа

Основная механика игры неизменна по сравнению с оригинальной версией правил, здесь я привожу главы из оригинальной

книги [«Руководства Игрока»](#) которые можно использовать без изменений, и те, что в оригинальной книге отсутствуют.

Часть 1: Персонаж — берется в неизменном виде из оригинальной книги игрока, за исключением того, что:

- [классы персонажей](#) претерпели существенные изменения и в оригинальном варианте использоваться в «Модерн» версии не могут (см. главу «Игровые классы» этой книги).
- список [дополнительных профессий](#) расширен за счет добавления нескольких «современных» навыков (см. «Второстепенные навыки»).
- опыт за выполнение приключений рассчитывается исходя из правил приведенных в данной книге (см. «Начисление опыта»).

Часть 2: Бой — [правила ближнего боя](#), дистанционного боя и боя без оружия остаются без изменений, с поправкой на современные реалии (то есть копья уходя в прошлое, но винтовка со штыком смотрится ничуть не хуже). Отличия:

- Расширяется классификация разрешенного оружия (см. «Классификация оружия»).
- Добавляется глава «огнестрельное оружие» (в оригинале отсутствует) содержащая сведения о модификаторах дистанций, режимах огня и типовых видах снаряжения.
- Глава «специальные тактики боя» содержит адаптированные описания тактик, плюс к ним добавляется несколько новых. Она целиком берется из этой книги (см. «специальные тактики боя»)

Часть 3: Магия - [принципы действия магии](#) и основные правила берутся из оригинальной книги, в остальном, «стандартные» правила в «Модерн» не работают (включая некоторые заклинания).

Измененные версии заклинаний магических царств содержатся в описаниях соответствующих магических классов, новые принципы действия магии и магических предметов можно узнать из главы «Мир игры».

Часть 4: Приключения — в целом принимается без изменений, с поправкой на современные реалии. Отличия:

- Добавляется глава «Транспорт».
- Добавляется глава «Городские приключения».

Список не магических предметов полностью берется из этой книги.

Глава «Мир игры» из этой книги — в оригинальных правилах отсутствует полностью, она заменяет первую часть книги «Руководство игрока» и содержит настройки кампании, мира игры, а также объясняет множество отличий мира «нового тысячелетия» от «классической» Мифики, в том числе роль богов, свойства волшебных предметов и т.п.

Глава «Новые противники» из этой книги позволит вам познакомиться с новыми существами и механизмами нового времени которые могут быть как вашими противниками, так и союзниками (дополнение оригинальной книги «Справочник существ»).

Карточка персонажа: оригинальная не подходит, используйте карточку адаптированную для «Модерн».

Начисление опыта

В оригинальных правилах, у игроков часто вызывала нарекания система начисления опыта. Дело в том, что для разных категорий персонажей, он начислялся за разные вещи – за убийство чудовищ воинам, за открытия, и за победы над потусторонними существами – магам, за профессиональные действия – специалистам. Принимая во внимание тот факт, что на современной Мифике чудовищ поубавилось в разы, как и потусторонних существ, в «Модерн» редакции система начисления опыта претерпела изменения.

Отныне опыт начисляется для всех категорий персонажей одинаково, однако за совершение специфических действий (убийство чудовищ для воинов и т.п.) ведущий должен выдавать дополнительные, премиальные пункты опыта, как описано ниже.

Воины

Выполнение Героических Дел

Когда персонажи спасают города, обнаруживают неизвестные страны,

уничтожают опасную угрозу или совершают великие дела, ведущий может вознаградить каждого из них 50, 100, 200 или даже 500 пунктами Славы в зависимости от значения их поступка.

Маги

Исследование неизвестного.

Исследование неизвестных стран, волшебных тайн, таинственных островов и другие странных мест, может принести персонажу 50, 100, 200 или даже 500 пунктов Мудрости в зависимости от масштабов проделанного мероприятия.

Специалисты

Использование специальной способности

Каждый раз, когда любой из классов группы специалистов совершает успешное действие, связанное с его классом (воровство, охота и т.п.) в важной игровой ситуации, он получает 50, 100 или 200 пунктов опыта.

Второстепенные навыки

В дополнение к списку [стандартных навыков](#) оригинальных правил, «модерн» редакция добавляет:

Взрывник. Лучше прочих справляется с тем, что бухает, бахает и гремит. Прекрасно знает, как уничтожить тот или иной объект.

Дитя каменных джунглей. В городской стихии этот человек чувствует себя как рыба в воде.

Штурмовик. Внезапная атака, яростный натиск и громовое «ура!».

Пилот. У него явный талант к вождению тех или иных средств передвижения.

Шпион. Мастер скрытности и шпионажа.

Экстремал. Все что связано с риском для жизни привлекает его. Тем

не менее, он все ещё жив.

Хакер. Перехват радио-разговоров и электронные замки? О, это скорее хобби

Вводная на игровые классы

Конечно за столько лет, сколько отделяет нынешнее время от времени оригинальной игры, игровые классы не могли остаться прежними.

С сокращением связи с царствами магии, постепенно практически сошла на нет сила [Нимф](#), которые хотя и не исчезли совсем, но встречаются теперь только в образе [гамадриад](#), да и то очень редко, в глуши самых древних лесов, храня их души. Как игровой класс эти божественные создания больше не доступны.

То же случилось с [кентаврами](#) – немногочисленные потомки могучего и гордого народа ещё встречались переселенцами в восточных степях лет двести назад, но с тех пор о них никто больше не слышал.

Могучие воительницы [Амазонии](#) со временем отошли от идеалов предков и смешались с другими народами (хотя поговаривают, что тайные общества амазонок существуют и в наши дни).

[Лирники](#) утратили свои волшебные песни и превратились в бродячих певцов и артистов, которые все ещё знают больше всех на Мифике, но увы, больше не способны своим пением исцелять страждущих и вселять мужество в сердца. В игре это отражено тем, что класс Артист, заменяющий Лирника из группы магических классов переведен в группу специалистов.

Те, кто остался, являются прямыми потомками героев древности. Вот как зовут их в наше время:

- [Копьеносец](#) = Морской пехотинец
- [Аристократ](#) = Аристократ
- [Барвар](#) = Громила
- [Священник](#) = Миссионер
- [Колдун](#) = Колдун
- Лирник = Артист

- [Элементалист](#) = Элементалист
- [Вор](#) и [Охотник](#) (следопыт) сохранили свои имена.

Там где информация по классу не приведена отдельно (божественные покровители, расчет характеристик магических классов), используются оригинальные правила.

Модерн: Морской пехотинец

Храбрый и отважный, хорошо подготовленный солдат одной из профессиональных армий. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Копьеносец](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что:

Оборона — Если морской пехотинец сражается вооруженный штурмовой винтовкой, он добавляет свой модификатор Ловкости к ЭКЗ, против любых нападений. Эта способность не действует если состояние бойца отличается от нормального.

Армейская дисциплина — Морские пехотинцы со штурмовой винтовкой, добавляют модификатор Воли к Инициативе.

Оружие: Все Морские пехотинцы должны использовать в качестве оружия штурмовую винтовку.

Имущество персонажа: Камуфляжный костюм, армейский нож, пистолет.

Модерн: Аристократ

Отпрыск богатого семейства – не всегда изнеженный и утонченный. Часто это просто люди движимые жаждой приключений, хорошо образованные и разносторонние, которым давно опостылела сытая жизнь по расписанию. Больше других, они стараются выглядеть «как все», но скрыть свое происхождение бывает совсем не просто. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Аристократ](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что:

Оружие: пистолет, компас, дорожный костюм, стильная шляпа с

широкими полями, 3D6 x 100 серебряных монет.

Модерн: Громила

Парень с рабочих окраин, байкер, пират или просто накачанный здоровяк-забияка, вот примеры представителей этого класса. Они вспыльчивы по натуре, но их ярость и храбрость в значительной степени восполняют недостаток дисциплины. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Варвар](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что:

Пол: Как мужчины, так и женщины.

Репутация: извлекают выгоду из репутации имея дело с людьми своего круга.

Силовой бой — добавляют модификатор Силы к наносимым повреждениям, если используют любое подручное оружие рукопашного боя (кастет, цепь, бита).

Оружие: Любое уличное.

Имущество персонажа: начинает игру с кинжалом, и любым оружием рукопашного боя. В начале игры, громила располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Модерн: Следопыт

Сельские жители хорошо знакомые с приемами маскировки, знающие лес как свои пять пальцев и стреляющие без промаха. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Охотник](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что:

Оружие: Винтовки и дробовики.

Модерн: Вор

Не смотря на то, что их профессия не пользуется особой популярностью среди добропорядочных граждан, воры не обязательно сплошь и рядом предатели и разбойники. Хороший вор,

часто бывает просто незаменим в команде искателей приключений. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Вор](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что:

Оружие: Кинжал, метательный нож, пистолет с глушителем.

Имущество персонажа: Кинжал.

Модерн: Артист

Если от природы ты не обладаешь физической силой и умением ловко управляться с оружием, но неплохо ладишь с людьми и налаживать контакты – профессия артиста — это твой выбор. Эти люди очень многогранны. Много знают, умеют быть и элегантными, когда нужно, и наглыми, если требуется. Их дар убеждения, знание людей и артистические способности открывают перед ними многие двери. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Лирник](#)» оригинальных правил, однако из категории магических классов, перешел в категорию классов-специалистов. **Прежние заклинания ему более недоступны.**

Основные характеристики: Обаяние и Удача.

Пол: Как мужчина, так и женщина.

Базовые хиты: 10

Репутация: Артисты всегда извлекают премию, ведя дела с представителями «богемы», всевозможными «сливками общества», а также людьми искусства.

Убеждение – В любой ситуации, когда можно извлечь выгоду из разговора, отвлечь, или повлиять на точку зрения собеседника, а также попросту «впарить» информацию, этот навык, представляющий сумму модификаторов Удачи и Обаяния артиста, вступает в действие.

Вовремя смыться – такова судьба любого артиста оригинального жанра – хорошо чувствовать настроения окружающих и буквально пятой точкой чувствовать, когда дела идут к неважному финалу. Добавляют модификатор Удачи к ЭКЗ всякий раз, когда подвергаются нападению (если не застали врасплох и если он без доспеха).

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает артисту +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Интеллекту, Воле или Обаянию (Одна из характеристик на выбор).

Имущество персонажа: Губная гармошка и кинжал.

В начале игры, располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Ограничения: любое защитное снаряжение. Также, не пускает оружие в ход первым, если только не защищается.

Модерн: Миссионер

Он несет свою веру людям, и каким-то образом, перед ним открываются многие двери. Сила идущая от богов к людям только с натяжкой может называться магией. И как бы не были слабы связи этого мира и мира запредельного, таинственного, узы божественной связи между богами и их последователями сохраняются в том или ином виде. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Священник](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что заклинания ([Божественное царство магии](#)) из оригинальных правил, несколько изменились:

Божественное благословение. С этим заклинанием, Миссионер может поместить благословение своего божества на одного из персонажей (включая себя). Для этого он обязательно должен коснуться его головы, сердца или плеча.

Божественная милость. Миссионер может облегчить боль и страдания раненого и исцелить болезнь.

Божественное видение. С помощью этого заклинания, Миссионер может просить божество послать ему видение связанное с определенным человеком, местностью или ситуацией.

Божественное лечение. Миссионер способен молитвой исцелить 1d6 пунктов повреждений выбранной цели.

Божественный дар. Чтобы благословить кого-либо с помощью этой силы, Миссионер должен произнести имя своего божества, указать пальцем (или другим подобным жестом) на выбранного индивидуума и произнести форму словесную дара (победа, точность, сила, красота,

выносливость, быстрота).

Божественный гнев. В трудную минуту, если он отстаивает идеалы справедливости и чести, а его противники явно препятствуют этому, может случиться чудо и все противники получают 1d6 пунктов урона и окажутся дезориентированными на 1-3 раунда.

Прежде чем использовать магию в редакции «Модерн», убедительно прошу ознакомиться с некоторыми особенностями действия магии на Мифике «нового времени».

Модерн: Колдун

Затуманить разум собеседника, сбить со следа или напугать – его стихия. Магия колдуна в большей степени определяется возможностями самого колдуна, а не зависит от сил природы или богов. Недаром в великом мятеже который подняли люди против богов в «Эру магии» (ок.6000 лет назад) колдуны были одними из главных зачинщиков. По этой причине, колдуны не утратили со временем своих сил, однако, время их величия давно минуло, оставив потомкам лишь толику возможностей. Но и этого вполне достаточно! В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс «[Колдун](#)» оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что заклинания ([Колдовство](#)) из оригинальных правил, несколько изменились:

Замешательство. Это временное заклинание позволяет колдуну дезориентировать и одурманить человека, животное или чудовище.

Иллюзии. С помощью этого заклинания колдун использует чувства восприятия жертвы, чтобы убедить её видеть и слышать вещи, которых нет.

Плащ. Это временное заклинание дает колдуну силу скрыть своё присутствие от других, укрывшись в тенях или в другом более-менее подходящем месте.

Принуждение. Колдун способен внушить человеку какую-то мысль, причем человек будет в этот момент будет считать её единственной правильной. Эффект очень быстро рассеивается.

Психическое нападение. С этой силой, колдун может ударить противника невидимым лучом чистой волшебной энергии, причинив 1d6 повреждений и выведя его из строя на 1-3 раунда.

Порабощение. Если человек находится под влиянием Принуждения, это заклинание способно внушить мысль или заложить такую инструкцию, что даже выйдя из зоны контроля Колдуна, человек будет считать её абсолютной истиной.

Прежде чем использовать магию в редакции «Модерн», убедительно прошу ознакомиться с некоторыми особенностями действия магии на Мифике «нового времени».

Модерн: Элементалист

Вечны 4 элемента мироздания, и магия элементалистов также вечна. Но даже эта крепкая связь ослабла с течением времени и сейчас представляет собой далеко не ту первобытную мощь, что в былые времена. В редакции «Модерн» этот класс заменяет класс [«Элементалист»](#) оригинальных правил и создается по тем же правилам, за исключением того, что заклинания ([Элементальное царство магии](#)) из оригинальных правил, несколько изменились:

Воздух.

Кружащий ветер. Малая сила, позволяющая магу поднять резкий порыв ветра, чтобы ошеломить противника.

Когти ветра. Сильнейший порыв ветра, способный запросто повалить с ног человека.

Ярость бури. Мгновенно возникающий вихрь, подхватывающий противников и по желанию мага, бросая их на пол, причиняя 1d6 повреждений.

Земля.

Каменные руки. Противник спотыкается на ровном месте.

Каменная кожа. Кожа мага приобретает свойства прочного камня.

Каменный титан. Направленное на сооружение сделанное из камня,

заклинание разрушает его структуру и способно вызвать обвал.

Вода.

Поток воды. Из руки мага под мощным напором «выстреливает» струя воды, способная сбить с ног человека.

Волнолом. Из ниоткуда поднимается волна, на большой скорости врезаясь в противника, с силой (1d6) отбрасывая его на землю.

Гейзер. Под противником проламывается пол, выпуская мощную струю горячего пара (если второй элемент — воздух), кипятка (если второй элемент огонь), или грязевого потока с камнями (если земля). Причиняет 1d6 повреждений.

Огонь.

Огненная стена. Там, где маг проведет рукой, с полу поднимается стена пламени.

Огненная стрела. Сорвавшийся с руки мага сгусток огня (1d6).

Огненное озеро. Под ногами противников появляется озерцо лавы причиняющее повреждения (1d6).

Свет.

Волшебный свет. Предмет которого коснется эlementалист светится волшебным светом.

Аура Гелоса. Тело Эlementалиста на мгновение вспыхивает болезненно ярким светом, так, что все находящиеся рядом в этот момент, на какое-то время слепнут.

Стрелы Аполлона. Яркий луч света срывается с пальцев мага и наносит 1d6 повреждений.

Тьма.

Плащ тени. Фигура эlementалиста окутывается мерцающими тенями.

Волшебное затмение. Область в определенном радиусе действия, погружается во тьму.

Волшебная тень. Сам превращается в тень и способен проходить в

любые щели. Но если внезапно включится свет, он моментально будет развоплощен, получив при этом 2d6 повреждений.

Прежде чем использовать магию в редакции «Модерн», убедительно прошу ознакомиться с некоторыми особенностями действия магии на Мифике «нового времени».

Ближний бой.

Правила [ближнего боя](#) в точности соответствуют правилам оригинальной игры, с той поправкой, что вряд ли бойцы нового времени будут активно использовать копья и боевые топоры. Винтовка с примкнутым штыком, напомню, считается оружием ближнего боя.

Дистанционный бой

Все дистанционное (включая огнестрельное) оружие.

Бой без оружия

В точности соответствуют правилам оригинальной игры.

Классификация оружия

В оригинальных игровых правилах все оружие разделялось на 2 группы. Сейчас мы уже не сможем ограничиться таким спартанским выбором, поэтому к вашим услугам:

Холодное – ножи, кинжалы, мечи, копья и т.п.

Уличное – биты, цепи, дубинки, трубы. Особенностью этой группы является характеристика наносимых повреждений. Эти повреждения «субдуальные» (см. правила безоружного боя в Руководстве игрока), т.е. «не смертельные в малых дозах». Иными словами – их назначение «вырубить», избить человека до потери сознания. «Субдуальные» очки здоровья равняются стандартным очкам

здоровья, но если продолжить наносить удары после того, как первые уменьшаться до нуля, жертва получит уже смертельные ранения.

Дистанционное – луки, арбалеты, пращи, булыжники.

Огнестрельное – пистолет, винтовки и т.п.

Нестандартное применение

«Холодное» и «уличное» оружие, а также некоторые виды огнестрельного оружия с примкнутым штыком (винтовка, штурмовая винтовка) считаются оружием *ближнего боя*, если используются, соответственно в ближнем бою – рукопашной схватке. Их применение подчиняется стандартным правилам ближнего боя из Руководства игрока.

Как быть со снайперской винтовкой или дробовым ружьем, которым штык-нож вроде бы не полагается, но есть приклад? Также считать их оружием ближнего боя, но, разумеется, скорее аналогом «уличного», чем «холодного» оружия.

Огнестрельное оружие

В общем и целом, для огнестрельного оружия (которое, в принципе является дистанционным) применимы те же правила, что и для прочего дистанционного оружия, включая принцип расчета модификатора для персонажа. Однако, есть и отличия, их у нас ровно две штуки:

Наносимые повреждения

Совершенно неправильно было бы считать повреждения полученные персонажем в бою из огнестрельного оружия по той же схеме, что и от оружия на мускульной «тяге». Однако сперва разберемся в чем состоит это отличие. Технически разницы нет – и из штурмовой винтовки и из лука выстрел происходит по единому принципу – зарядил, прицелился, выстрелил.

Это говорит о том, что какие-то новые элементы игровой механики сочинять не придется, вполне сойдет и тот механизм, что уже есть в

наличии, т.е. атакующий делает бросок 1d20, к значению броска прибавляются отрицательные и положительные модификаторы (тип оружия, расстояние, условия), а потом итоговое число сравнивается с Эффективным Коэффициентом защиты атакуемого. Если оно меньше – промах, если больше или равно – попадание.

А дальше начинаются различия. Представьте себе позднее средневековье и первых стрелков вооруженных огнестрельным оружием на поле битвы. Дистанция боя – шагов 30 максимум, заряжать долго, точность никакая, а в придачу эта штука ещё и тяжелая! Почему человечество так вцепилось в «огненную палку», если на первых порах лук и арбалет были в разы более эффективным оружием? Ответ очень простой – раненый стрелой из лука, человек не утрачивает способности сражаться. На самом деле попадание может вообще не вывести его из строя – после боя разберемся с царапиной. Хроники свидетельствуют, что во время рейда в тыл армии Салахаддина, Ричард Львиное сердце однажды возвратился к своим, «утыканный стрелами, как подушечка иглами». Представьте беднягу Ричарда после попадания хотя бы одной пули!

Главное преимущество огнестрельного оружия вовсе не в том, что оно пробивает доспех, как считают многие (и длинный лук и тем более пружинный арбалет тоже с этим прекрасно справляются), а в том, что даже при незначительном ранении человек испытывает болевой шок и вряд ли продолжит сражаться.

Иными словами, в условиях игры, каждое огнестрельное ранение рассматривается как критическое попадание. В стандартных правилах игры есть соответствующие таблицы попаданий (дистанционный и ближний бой), однако с поправкой на специфику, мы будем использовать альтернативную версию правил, рассчитанных на огнестрельное оружие.

Премия мастерства

И, наконец, ещё одно отличие: воинские классы и классы специалистов добавляют +2 к броску атаки при использовании

оружия по выбору, а не получают возможность сделать два атакующих броска и отбросить более низкий результат, как в оригинале игры. Этот подход устраняет очень важное противоречие: в силу устройства механики игры, премия дистанционного боя считается по формуле = мод.Ловкости + мод.Интеллекта + мод.Удачи персонажа. Получается, что в среднем, только что созданные персонажи класса Вор обычно намного эффективнее используют дальнобойное орудие, чем Морские пехотинцы. В «древнемифическом» представлении это может быть и логично (действительно — луки и пращи как-то не соотносятся с образом прообраза Морского пехотинца — Копьеносцем), но в современном мире — нет.

Наносимые повреждения

Осталось выяснить как считать наносимые повреждения. В оригинальной ЛиМ применяется простое правило — все оружие (кроме кинжала) наносит одинаковые повреждения = 1d6. Некоторым такая позиция кажется несправедливой, однако если мы немного абстрагируемся и представим себе технически удар мечом, попадание арбалетного болта и мушкетной пули, то увидим, что и результат получается один и тот же — повреждения не совместимые с жизнью. Не вижу смысла отказываться от этой системы в «Модерн» редакции ЛиМ. Более активное применение критических ранений итак сделает нашу игру намного более жесткой, а поединки — смертельными и быстрыми.

Модерн: Критические ранения

1-4 = Ошеломлен! Противник получает нормальные повреждения, а также -2 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

5-8 = Оглушен! Противник получает нормальные повреждения, а также -4 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

9-12 = Сбит с ног! Противник получает нормальные повреждения и падает на землю, тратя весь следующий раунд, чтобы подняться. В следующем раунде он не действует, кроме как защищаясь и получает штраф — 4 к ЭКЗ.

13-14 = Пробита броня! Противник получает нормальные повреждения, а его защитное снаряжение считается уничтоженным (разумеется, один элемент). Если противник не носит защитного снаряжения, сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

15-16 = Потеря оружия! Оружие противника выбито из рук и, если это возможно – заклинило (если есть щит – он разбит). Противник также получает нормальные повреждения. Если противник не имеет ни щита, ни оружия, сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

17-18 = Тяжелая Рана! Сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

19 = Калека! Противник получает 2 дополнительных броска повреждений, и если выживет, становится калекой, получая постоянный штраф -2 к Ловкости, Силе или Обаянию (бросок 1d6 1-3,4-5,6).

20 = Мгновенная смерть! Нападающий просто умертвил противника одним выстрелом.

Модерн: Модификаторы боя

Дистанция боя.

Разное оружие эффективно на разных дистанциях боя. В таблице даны средневзвешенные данные точность/эффективная дальность.

	До 10 м.	11-30 м.	31-100 м.	101-300 м.	301-500 м.
Пистолет	+2	+1	-1	—	—

Пистолет-пулемет	+2	+1	0	-2	—
Дробовик	+2	+1	-2	—	—
Винтовка	+1	+1	+2	+2	+1
Штурмовая винтовка	+2	+2	+2	+2	0
Снайперская винтовка	0	+1	+2	+2	+2
Гранатомет	—	+2	+0	—	—
Пулемет	0	+1	+2	+1	—
Граната	—	+2	0	—	—

Условия боя

	До 10 м.	11-30 м.	31-100 м.	101-300 м.	301-500 м.
Плохое освещение/погодные условия (луна, одинокий фонарь, подвальное помещение, ливень)	0	-1	-2	-3	-3
Легкое укрытие или препятствие (груда коробок, одинокое дерево, шкаф, заросли)	-1	-2	-2	-2	-2

Сложные условия (извилистая узкая улочка, складское помещение, пропасть над водопадом)	-1	-2	-2	-2	-2
Укрытие (угол бетонной стены, окоп, каменные колонны)	-2	-4	-6	-6	-6
Цель перемещается (бегом)	0	-1	-2	-1	-1
Цель перемещается (очень быстро)	-1	-2	-3	-2	-2

Прочие модификаторы

	До 10 м.	11-30 м.	31-100 м.	101-300 м.	301-500 м.
Оптический прицел	0	+1	+2	+2	+1
Коллиматорный прицел	+1	+1	+2	+2	+1
Лазерный целеуказатель	+1	+2	+2	+1	0
Сошки	0	+1	+2	+1	+1
Камуфляжный костюм цели	0	-1	-2	-3	-3

Режимы огня

Одиночный выстрел (пистолет, винтовка, дробовик, гранатомет, пистолет-пулемет, штурмовая винтовка, снайперская винтовка).

Никаких ограничений, стандартный режим.

Очередь (пистолет-пулемет, штурмовая винтовка, пулемет).

Позволяет добиться попаданий сразу в несколько целей пожертвовав точностью, или гарантировано прикончить одну. Рассеивание при этом составляет:

-1 для одной цели. В этом случае разрешается сделать 3 броска атаки.

-2 если цели две и они расположены рядом. Разрешается по 2 броска атаки для каждой цели.

-4 для каждой цели из группы. Для каждой цели осуществляется по одному броску атаки.

Перезарядка оружия

Перезарядка оружия – замена магазина с патронами у огнестрельного оружия, отнимает полный боевой раунд.

Улучшения оружия

Улучшить оружие и снаряжение путем установки дополнительных приспособлений можно только в мастерской. Навык «оружейник» не позволяет самостоятельно проводить улучшения, но позволяет починить оружие в случае поломки. См. ниже, «оружие и дополнительные приспособления к нему».

Модерн: Специальные тактики ближнего боя

Все виды [специальных тактик](#) оригинальной игры совершенно спокойно переходят в «новое время», однако к ним прибавляются несколько новых приемов. Чтобы не путаться, я приведу здесь все их

виды, сперва «старые приемы на новый лад», а затем новые тактики боя – с использованием огнестрельного оружия.

Атака с разбегу (ближний бой)

Прежде чем бой начнется, персонаж с Силой больше +13 может предпринять атаку с разбега. Для этого ему потребуется место для разбега — по меньшей мере 5 метров, и любое оружие которое можно использовать в ближнем бою – все виды уличного оружия, а также оружие со штыком или прикладом.

Этот прием позволяет добавить бонус силы атакующего к инициативе и к Ближнему бою — для первого раунда боя. Атака с разбегу не может использоваться, если между целью и атакующим меньше 5 метров.

Сдерживание (ближний бой)

Эта тактика может применяться персонажами с ловкостью +13, вооруженных оружием со штыком. Вместо нападения, персонаж использует свое оружие, чтобы удерживать противников на расстоянии. В игре, этот маневр имеет тот же самый эффект как Парирование (см. ниже) и разумеется он вряд ли будет эффективен против противника вооруженного огнестрельным оружием.

Стена Щитов (ближний бой)

Традиционная тактика сдерживания разъяренной толпы. Маневр требует немалой подготовки, правильного выбора времени и хорошей координации. Для того чтобы провести этот прием, требуются как минимум 2 морских пехотинца с полицейскими или армейскими щитами, стоящими на одной линии.

Стена щитов должна формироваться в начале раунда, в течение фазы заявки. Как только стена была сформирована, каждый боец находящийся на линии получает +2 к его ЭКЗ против всех нападений, включая дистанционные (но не огнестрельные!).

Можно попробовать объединить эту тактику с атакой с разбегу, при слаженных действиях и определенном везении, это будет всепокрушающий удар!

Уловка (ближний бой)

Персонажи с Интеллектом +13, могут попытаться одурачить противника, используя финты, ложные движения и другие хитрости. Это требует наблюдательности и хорошей оценки действий противника. В игре персонаж не должен производить никаких действий в первый раунд и как только он окончится, персонаж получит премию к атаке, равную его модификатору интеллекта. Например, персонаж с Интеллектом 16, будет иметь модификатор атаки +2.

Для последующего применения Уловки так же необходим один раунд бездействия. В течение этого раунда персонажи не могут использовать никакие другие способности, включая парирование. Идеальная тактика, чтоб выманить снайпера из укрытия или поразить противника надежно прикрытого углом стены.

Уловка не может быть объединена ни с одной другой тактикой, кроме боя с Двумя видами оружия.

Бой с двумя видами оружия (ближний бой)

Воины с Ловкостью +13 могут эффективно сражаться с двумя видами оружия ближнего боя, по одному в каждой руке. Это не дает им возможность бить два раза в раунд, но добавляет премию +1 броску атаки. Воины с Силой и Ловкостью +13, могут использовать эту тактику со своим основным оружием в каждой руке, имея при этом +2 к броску атаки.

Очевидно, что эта тактика несовместима с использованием щита, но может быть объединена с Атакой с разбегу, Парированием и Уловкой.

Парирование (ближний бой)

Персонаж избирающий эту тактику, использует своё оружие не для атаки, а для отражения нападения оружием ближнего боя. Такой прием может провести только персонаж с Ловкостью +13, вооруженный уличным или холодным оружием, а также оружием со штыком. Он теряет возможность атаковать на этот раунд, но добавляет премию Ловкости к коэффициенту защиты против всех нападений спереди, слева и справа.

Сбивание с ног (ближний бой)

Это специальная атака может быть выполнена только если персонаж вооружен оружием ближнего боя. Не может быть использована против Больших или Гигантских противников. Может быть совмещена с «Атакой с разбегу». Персонаж может применить эту тактику вместо обычной ближней атаки, используя своё оружие, чтоб оттолкнуть противника или даже сбить его с ног, — но не ранить. Персонаж, проводящий сбивание с ног, получает специальную премию +2 к атаке, если он имеет щит или оружие с прикладом.

Если атака успешна, атакуемый не получит повреждений, но упадет. Весь следующий раунд, он не сможет действовать, так как будет подниматься с земли, а кроме того перенесет штраф -4 к ЭКЗ.

Разоружение (ближний бой)

Это специальная атака может использоваться только персонажем с Ловкостью +13 и навыком борца, находящегося не далее, как в двух шагах от противника. Не применяется против противника с большей категорией Размера. Вместо обычного нападения, персонаж применяет этот прием для разоружения противника. Требуется сделать атакующий бросок (ближний бой) против числа 20 + собственный модификатор атаки противника (ближний бой).

Как видно, провести разоружение не так просто и на успех можно

рассчитывать только в случае если ваш модификатор ближнего боя значительно выше, чем у противника. Этот маневр больше подходит в качестве эффектного показательного приема, но при везении (при очень большом везении) он может помочь и в реальном бою. Если атака успешна, противник не получит повреждений, но выронит своё оружие. На то, чтоб подобрать оружие, уйдет весь следующий раунд в течении которого, он не сможет выполнять никаких других действий кроме защиты (со штрафом -4 к ЭКЗ).

Двойное Нападение (ближний бой)

Персонажи обычно ограничиваются одной атакой в раунд, но воины (и только они) могут пробовать «разделить» атаку между двумя разными противниками в течение того раунда боя, если вооружены оружием ближнего боя. Это действие требует модификатора Атаки, равного, по крайней мере, +4. Атака проходит в порядке инициативы, персонаж должен сделать два отдельных броска для каждой атаки, но модификатор Ближнего боя будет равняться половине обычного (округленный вниз).

Эту специальную тактику нельзя использовать для нападения на одного и того же противника дважды в одном раунде. Не может быть объединена ни с одной другой специальной тактикой, кроме «Атаки с ходу» (премия от «атаки с ходу» дается обоим броскам) и «Сбивания с ног» (но сбить можно по-прежнему только одного из противников).

Верховая стрельба

Нет амазонок, нет верховой стрельбы.

Использование сети, лассо и другого подобного снаряжения

Персонажи с Ловкостью +13 могут использовать сеть или лассо, как дополнительное оружие. С помощью сети можно применить специальное запутывающее нападение, заменяющее ближнюю или

дистанционную атаку.

Когда используется как дистанционное оружие, может быть брошено на число футов равное Силе персонажа, но может быть использовано только один раз за бой, точно так же, как любое другое метательное оружие.

Когда используется как оружие ближнего боя, можно использовать для многократных нападений. Во всех ситуациях, от нападающего с сетью требуется успешный бросок Дистанционной атаки против числа равного Базовому Коэффициенту защиты цели (без премий от брони и щита).

Стрельба с двух рук (огнестрельное оружие)

Воины с Ловкостью +13 могут эффективно стрелять, даже используя не одно, а сразу два оружия (два пистолета, два пистолет-пулемета и т.п.). Это не дает им возможность стрелять два раза в раунд, но добавляет премию +2 броску атаки.

Тактика может быть объединена с Парированием и Уловкой.

Заградительный огонь (огнестрельное оружие)

Персонаж вооруженный автоматическим огнестрельным оружием (пистолет-пулемет, штурмовая винтовка, пулемет) может использовать эту тактику, чтобы заставить противников повалиться на землю или залечь в укрытие. Заградительный огонь подразумевает стрельбу в течение целого раунда и возможен только в случае, если в магазине атакующего не меньше 15 патронов. Противники делают проверку против числа 15. В случае провала они в этом раунде не действуют (валятся на пол или прячутся в укрытие), в случае успеха получают штраф -2 к атаке и -2 к ЭКЗ. Важно – противники не получают повреждений, кроме того, тактика вряд ли работает на существ, которые не умеют бояться или не имеют инстинкта самосохранения.

Сам атакующий в этом раунде больше не способен на действия, а

следующий раунд уйдет у него на перезарядку оружия или отступление. Наиболее удачный момент для использования этой тактики – начало боевой фазы.

Прыжок с перекатом (огнестрельное оружие)

Используя эту тактику, персонаж, находящийся в укрытии может резким рывком подняться и отпрыгнуть в сторону. Коснувшись земли он кувырком перекатится к ближайшему укрытию. Выполняя маневр, персонаж получает +2 к ЭКЗ. Действие занимает полный боевой раунд, для выполнения трюка между точками «старта» и «финиша» персонажа не может быть больше 3 метров. Тактика может быть объединена со стрельбой с двух рук (привет Макс Пейн), но в этом случае премия к атаке не засчитывается, напротив, персонаж получает штаф -2 к атаке.

Общий обзор игрового мира

С тех времен как закончилась «Эра героев» прошло уже больше четырех тысяч лет. Мир изменился до неузнаваемости – появлялись и исчезали государства, кровавые войны сотрясали Мифику, уходили и появлялись герои, в общем, жизнь не стояла на месте.

Окажись вы на улицах современных Афин, среди сверкающих небоскребов и уютных парков, вы при всем желании не смогли бы понять, что перед вами все тот же белокаменный город прошлого. Какими узкими показался бы вам Большой проспект, каким крошечным и скромным – здание величественного Акрополя. Все это ушло в безвозвратное прошлое, хотя... что-то и осталось.

Люди современной минейской цивилизации все так же храбры и отважны, но уже намного меньше внимания обращают на своих древних богов. Да и те, похоже нашли себе более интересные дела, чем заниматься распрями смертных. Магия медленно засыпает, связь Мифики с магическими царствами слабнет век от века, хотя ещё можно встретить в наши дни тех, кто лечит прикосновениями рук, и

при желании, мог бы отклонить стрелу в полете... если бы кто-то ещё пользовался стрелами! Вот уже полтысячелетия как люди нашли менее грациозный, но не менее эффективный способ уничтожать друг друга на расстоянии – порох. Нажал на спусковой крючок и без всякого волшебства свалил противника с ног.

Исчезли с лица Мифики целые народы – не встретишь уже в вольных степях Аркадии вольные стада кентавров, почти не осталось сатиров и силванов – и вместе с ними ушла и волшебная аура мест их проживания. А может быть было и наоборот – кто теперь скажет? Впрочем, встретить в землях пустынных царств наемника из племени людей-тигров и за не самую маленькую плату оседлать гиппогрифа можно и в наши дни. Чудес на самом деле осталось не мало, но по большому счету, это никому не интересно. Карьерный рост, ипотека и боулинг в пятницу – вещи которыми типичный обитатель того, что раньше звалось «Земля трех городов» обеспокоен куда больше, чем бандой вооруженных людей-вепрей устроивших диверсию на пропускном пункте между Минейским Федеративным Содружеством и Сибарийской республикой.

Мир давно уже стал понятен и привычен с точки зрения обывателя. Но если это так, то почему нет никаких данных об исследовании огромного острова, очертания которого проступили из толщи вод уже больше двух сотен лет назад? Кто знает, что происходит на далеком юге, или на континенте Лемурия, куда не ходят трансатлантические суда, а солдаты гарнизонов расквартированных там дают пожизненную подписку о неразглашении? Куда пропадают путешественники по южному рогу Бронзовых врат? Эти вопросы современное общество предпочитает просто не замечать.

Техническое развитие

Для простоты, мы считаем, что «новая эра» Мифики соответствует 2000-м годам нашего с вами мира. То есть компьютеры, автомобили, пицца и интернет созданы и пользуются успехом, по крайней мере у

жителей технически развитых регионов. В то же время, Мифика это по-прежнему НЕ планета Земля. Могут быть схожими общие процессы, в то же время в деталях возможны и даже необходимы серьезные различия.

Сам процесс развития мира шел по иным законам: не было Римской империи подмявшей под себя полмира, не родился Иисус Христос изменивший представление не только о душе, но и о времени, не случилось «великого переселения народов» обрушившего в небытие весь привычный мир. Не было темнековья, за счет чего Мифика быстрее «проскочила» значительный временной отрезок, в конце-концов, минейская модель колонизации мира сильно отличается от европейской, что в конечном итоге, приводит к совершенно иной картине окружающей действительности.

Магия и Маги.

Как уже не раз говорилось, мир Мифика «новой эры» это совсем не тоже, что Мифика «эры Героев». Магии стало не просто меньше, для многих обитателей мира её вообще не существует. Те, кому повезло быть носителями Дара (колдуны, элементалисты и т.п.) не афишируют свои способности на людях и не начинают пустых разговоров об них. Магия – тайное знание и тот, кто будет распространяться перед непосвященными о своих силах, встретит противодействие со стороны своих же коллег, даже из иных плоскостей деятельности. Существуют небеспочвенные опасения, что изучение магии с помощью науки ещё более разорвет связи с царствами магии и тогда последние остатки волшебства покинут этот мир. Это кстати говорит и о том, что всевозможные организации «хранителей» и тому подобные тайные общества, чего в древности было не так много – вполне обоснованная реальность.

С другой стороны, Мифика все-таки мир волшебный, и магия здесь проникла во все слои общественной жизни намного сильнее, чем в нашем мире, но это скорее привычная, «бытовая» магия. Ездовой

гиппогриф конечно вызывает всеобщее восхищение и удивление, но он не воспринимается как нечто из ряда вон выходящее, тем более что теория видного зоолога прошлого — Дарвинуса, хоть и с натяжками, но объясняет происхождение таких странных видов. Солнечные камни — искрящиеся жемчужины, взрывающиеся от удара — тоже скорее причуда природы с точки зрения обывателя, как и множество других не менее интересных вещей. Современному жителю Афин, к примеру, нет нужды знать, как устроен телефон. Тоже справедливо и для волшебных предметов.

Модерн: Создания и Чудовища

Конечно за прошедшие века состав населения Мифики стал более «однородным», однако, это все ещё чрезвычайно богатый на разнообразные формы жизни мир.

Зверолюди.

Имя им легион — кого только не было на Мифики в былые времена, от людей-змей до людей-пчел. Что стало со всеми этими народами по прошествии времени? Вслед за людьми, многие из них изменились. В любом случае, ни один из этих народов нельзя назвать цивилизованным в полном смысле этого слова. Люди-вепри, трагосы и другие «дикие» народы, которые всегда были в первую очередь зверьми, и лишь потом людьми, с энтузиазмом восприняли винтовки и гранаты, но как жили набегами и грабежом, так и делают это по сей день. Вы вряд ли встретите их в окрестностях Федерации, но в дальних и диких уголках земли они живут и сейчас.

Урсиды, Мирмидоняне и подобные им — в чем-то понимают цивилизацию, но не воспринимают её, продолжая жить уединенными общинами по законам предков. Отдельные племена, такие как ориктеры, вообще по сей день остаются в том же состоянии, что при далеких предках нынешних героев, зато люди-змеи не только восприняли веяния времени, но и владеют технологиями ничуть не

хуже людей.

В целом, общая рекомендация такая – основная масса зверолодей воспринимаются «цивилизованными людьми» также, как воспринимались индейцы Северной Америки жителями дикого запада – вроде бы и разумные (а некоторые, так и вообще делают нам честь), но в то же время дикари. Непонятные, странные, иногда пугающие. Если бы не тысячелетия прожитые бок о бок с этими созданиями, приучившими к толерантности, люди давно бы уже принялись их истреблять в промышленных масштабах.

Волшебные народы

Сатиры, силваны, тритоны, кентавры – существа напрямую связанные с магией, в большинстве своем выродились, но ещё можно встретить их в удаленных регионах мира.

Волшебные существа и чудовища.

Верно то же правило, что и для волшебных народов. В то же время, такие встречи это действительно событие.

Духи и призраки.

В современном мире их уже нет, но в древних руинах или забытых подземельях происходит много такого, что нельзя объяснить с точки зрения науки. Пикантности, при встрече с подобными существами добавляет и то, что оружие для борьбы с ними практически не встречается теперь. Остается уповать на везение и магию!

Гиганты и т.п. «мутанты»

Они достаточно разумны, поэтому хотя таких существ и не много, их быстро прибирают «к рукам» могущественные силы и организации Мифики.

Экипировка и волшебство.

В широком смысле, можно сказать, что на Мифике не осталось по-настоящему мощных волшебных артефактов, таких, которые могут менять судьбы мира. Во всяком случае, в антикварных лавках их точно не купишь.

Вдобавок, многое из того, что дошло до наших дней, представляет лишь музейную ценность – причудливые шлемы, доспехи, луки и стрелы к ним – все это сейчас практически бесполезно. С другой стороны, появилась масса «технологичных» предметов, волшебства в которых нет и грамма, но по своим возможностям они легко могут дать фору ценным в прошлом артефактам.

По этой причине, и к большому сожалению, использовать те же предметы, что были в оригинальных правилах игры не только нельзя, но и просто бессмысленно. Далее я привожу более-менее полный перечень устройств и предметов, которые были придуманы совсем недавно, или не утратили пользу даже не смотря на тысячелетнюю пыль.

Примечание: в наше время ценность волшебным предметам прошлого придает не столько их волшебная сила, сколько древнее происхождение. Многие из них утрачены в битвах прошлого, но ещё меньше пережили битву со временем. Каждый волшебный предмет, это ценнейший артефакт. Не вызывает удивления тот факт, что на современной Мифике вы не сможете купить даже в самом крутом магазине самое простое колечко Удачи. Есть конечно вариант, что в какой-нибудь лавке древностей вам повезет, но и тут вероятность очень небольшая. Зато, в подобных местах у вас с удовольствием приобретут ценные находки.

Модерн: Боги

Мифика и её герои всегда находились под пристальным вниманием

богов. Возможно последние «постарели» вместе с миром, возможно, нашли более интересные забавы, чем возня со смертными (или ушли в другие миры, как считают некоторые), но их влияние на судьбу мира сильно ослабло. Впрочем, влияние некоторых неподдающихся объяснению сил (яркие противники «дремучих культов» расплывчато называют это «силами судьбы») на Мифике все ещё ощущается, особенно теми, кто избран этими самыми «силами» для каких-то великих целей.

Иными словами – не смотря на то, что в «современном мире» к богам древности уже не относятся с тем благоговейным трепетом, что в былые времена, герои – игровые персонажи сталкиваются с проявлениями их воли сплошь и рядом. Таким образом, ведущие могут не стесняться посылать видения, вестников, давать поручения от имени Зевса, Афины и прочих олимпийцев. Если прямые божественные вмешательства кажутся слишком не вписывающимся в картину нового мира, эти проявления следует делать менее явными и обезличенными, но отказываться от них вовсе – нельзя.

Не магические предметы

Снаряжение

Бинокль. Уникальное изобретение, позволяющее в 3-9 раз увеличить свою осведомленность! Вес=1.

Компас. Обычный карманный компас, всегда показывающий на север. Вес=0.

Сигнальная свеча. Более технологичная версия сигнального костра. (3 шт. = 1).

Рация. Передача голоса на расстоянии – то, о чем могли только мечтать полководцы древности и их придворные чародеи. Вес=1.

Датчик движения. Передовая разработка – на расстоянии до 20 метров, способна уловить перемещение чего-то размером с человека и показать на экране его траекторию в виде светящейся точки. Вес=2.

Аптечка первой помощи. Есть все, чтобы остановить кровотечение и привести человека в чувство. К сожалению, не более того. Вес=1.

Медицинский пакет. Применяется в элитных армейских соединениях. Будучи наложенным на рану, останавливает кровотечение, обеззараживает, обезболивает и способствует скорейшему исцелению (1d6 хитов за 1d6 часов).Одноразовый. Вес = 0 (3 шт. = 1).

Аккумуляторный фонарь. Мощный электрический фонарь с высокой автономностью. Вес = 1.

Сухой паек. Не слишком вкусно, зато чрезвычайно питательно. Просто добавь воды! Вес = 0 (3 шт. = 1).

Наручники. Никогда не знаешь, в какой ситуации окажешься. Чтобы избавиться от надетых наручников, необходимо совершить Подвиг Силы. Вес = 0 (3 шт. = 1).

Крюк на веревке. Складная стальная «кошка» с 10 метровым тонким, но прочным шнуром, способным выдержать до 30 пунктов веса. Вес = 2.

Капкан. Раздвижной капкан замечательно подходит для охоты на крупного зверя. Вес = 1.

Лассо. Прочная веревка или трос с затягивающейся петлей на конце.

Набор юного взломщика. Простая отмычка, небольшая ножовка и ещё несколько неприметных, но полезных инструментов.

Банковская карта. Если вам лень таскать на себе все свои сбережения – просто воспользуйтесь этой маленькой карточкой! Другое дело, что кроме Минейского Федеративного Содружества и нескольких крупных мегаполисов, обналичить средства вряд ли где-то удастся. Вес = 0.

Одежда и защитное снаряжение

Разгрузка. Армейский жилет с многочисленными отделениями для дополнительных магазинов к оружию, гранат и т.п. Значительно упрощает жизнь бойца, вернее облегчает её. Вмещает до 4-х предметов весом не больше 1 каждый (гранаты, например), при этом вес предмета делится на 4 (т.е. 4 гранаты дадут Вес=1).Собственный

вес=0.

Камуфляжный костюм. Seriously усложняет обнаружение цели, особенно на расстоянии. Вес=0.

Полицейский бронежилет. Обеспечивает неплохую защиту от касательных ранений и мелкокалиберного оружия. +2 к ЭКЗ, Вес=2.

Армейский бронежилет. Неплохая защита от огнестрельных ранений, вдобавок в нем ещё и тепло прохладными ночами! +3 к ЭКЗ, Вес=3.

Экзоскелет. Чрезвычайно редкое и дорогое приобретение, представляющее собой конструкцию из легких, но прочных сплавов, в которую помещается человеческое тело. Значительно увеличивает способности (Сила +5, ЭКЗ +5), однако нуждается в зарядке и мало автономен. Не применяется вместе с другими видами защитного снаряжения. Вес=10.

Полицейский щит. Годен скорее для защиты от летящих камней и палок, но с ним чувствуешь себя немножко увереннее. Только одноручное оружие. +1 к ЭКЗ, Вес=2.

Армейский щит. Неплохой вариант – тяжелый, зато с помощью откидных «ног» способен превращаться в персональное переносное укрепление на поле боя. Одноручное оружие на весу, при установке «ног», возможно применение штурмовой винтовки. +2 к ЭКЗ, Вес=3.

Полицейский шлем. Ноги должны быть в тепле, а голова в шлеме! +1 к ЭКЗ, Вес=1.

Армейский шлем. Армейская каска может быть не самый элегантный головной убор, но самый надежный – это точно. +2 к ЭКЗ, Вес=2.

Латы и панцири прошлого. Вряд ли можно всерьез рассматривать эти почтенные куски металлолома в качестве серьезного защитного снаряжения в наши дни. В лучшем случае (по желанию ведущего) можно считать, что подобная «защита» дает прибавку в +1 к ЭКЗ. Вес=2.

Оружие и дополнительные приспособления к нему.

Штык-нож. Можно резать колбасу, а можно прицепить к оружию и колоть её с разбегу! Вес=1.

Мачете. Длинный и широкий нож, которым очень удобно рубить проходы в джунглях и рядах врагов. Вес=1.

Метательный нож. В умелых руках даже опаснее, чем опасная бритва в неумелых руках. Для ближнего боя не подходит. Вес = 0 (3 шт. = 1).

Уличное оружие. Биты, обрезки арматуры, трубы и цепи – все что можно найти под рукой. Вес=2.

Пистолет. Отличный вариант для небольших дистанций боя. 8 патронов в обойме. Вес=1.

Пистолет-пулемет. Отличная кучность огня и малый вес, но принесенная в жертву точность. 20 патронов в обойме. Вес=1.

Дробовик. Смертоносен вблизи, почти не эффективен на расстоянии свыше 30 метров. 5 патронов в обойме. Вес=2.

Винтовка. Удобная, точная, дальнобойная. При желании ей даже можно ударить. 5 патронов в обойме. Вес=2.

Штурмовая винтовка. Оптимальная конфигурация для правильного охотника за головами. 20 патронов в обойме. Вес=2.

Снайперская винтовка. На расстоянии выше среднего, ваш незаменимый помощник и друг. 5 патронов в обойме. Вес=2.

Гранатомет. Прекрасный выбор для тех, кто любит жесткие решения. Однозарядный. Вес=4.

Пулемет. Тяжелый и не очень удобный, но обладающий потрясающим чувством ритма. 35 патронов в обойме или 90 в ленте. Вес=4.

Граната. Не пугайтесь, она же ручная! Вес=1.

Взрыв-пакет. Бомба небольшой мощности, активирующаяся либо по старинке с помощью фитиля, либо дистанционно, взрывателем. Вес=2.

Взрыватель. Небольшой радиопередатчик способный дистанционно привести в действие бомбу. Вес=1.

Арбалет. Современный, бесшумный и легкий. Мечта диверсанта. Однозарядный. Вес=1.

Дымовая шашка. В считанные секунды эта невзрачная штуковина похожая на консервную банку способна создать настоящее облако на поверхности земли. Вес=1.

Дополнительные приспособления

Дополнительные профессии персонажей из оригинальных правил, как вы знаете, не дают никаких «числовых» преимуществ, но действуют в определенных ситуациях, например, навык «горец» помогает персонажу во всем, что связано с восхождением и лазаньем, «борец» говорит о том, что в кулачном бою этот персонаж явно сильнее любого неподготовленного бойца и т.п.

Ту же самую систему нужно применять и к оружейным дополнениям. Т.е. глушитель к оружию не дает неких магических «+2 к скрытности», а показывает, при попытке снять часового из снайперской винтовки с этим приспособлением, он почти наверняка сделает это незаметно. Берите приведенные ниже описания и пользуйтесь ими с умом!

Приборы бесшумно-беспламенной стрельбы. По-простому Глушители — снижают или практически полностью устраняют звук выстрела, что затрудняет обнаружение стрелка.

Оптический прицел. Установка прицела необходима для ведения точной, снайперской стрельбы по противнику на больших дистанциях (исключает Ночной прицел, Коллиматорный прицел).

Ночной прицел. Во всем подобны оптическим прицелам, только приспособлены для действия ночью и малоэффективны в дневное время (исключает Оптический прицел, Коллиматорный прицел).

Коллиматорный прицел. Эффективная замена открытого прицела оружия, увеличивая эффективную дальность стрельбы, особенно при стрельбе навскидку (исключает Оптический прицел, Ночной прицел).

Лазерный целеуказатель. Его применение при стрельбе позволяет сократить время на прицеливание.

Тактический фонарь. В условиях ограниченной видимости тактический фонарь, крепящийся на ствол оружия, позволяет

осветить цель, но при этом демаскирует местоположение бойца.

Сошки. Используются для стабилизации положения оружия при стрельбе лежа, что увеличивает точность огня (исключает Подствольный гранатомет и Подствольное ружье).

Подствольный гранатомет. Оружие поддержки, устанавливаемое под стволом штурмовых винтовок (исключает Сошки и Подствольное ружье). В игре, рассматривается как самостоятельное оружие (гранатомет) и подчиняется обычным оружейным правилам. В каждый боевой раунд игрок сам определяет — применяет ли он «основное оружие» или «дополнительное», действовать ими одновременно — нельзя.

Подствольное ружье. Используется как вспомогательное оружие и позволяет вести огонь по противнику патронами для дробовика (исключает Сошки и Подствольный гранатомет). В игре, рассматривается как самостоятельное оружие (дробовик) и подчиняется обычным оружейным правилам. В каждый боевой раунд игрок сам определяет — применяет ли он «основное оружие» или «дополнительное», действовать ими одновременно — нельзя.

Магазин большей емкости. Увеличивает время между перезарядкой оружия (+25% запас патронов).

Балансировка оружия. Более точная подгонка оружия под параметры владельца, требуется всякий раз при изменении центровки и веса оружия, т.е. при увеличении емкости магазина, установке подствольного гранатомета и т.п.

Боекомплект

Патроны пистолетные. Короткие и широкие — снаряжаются пистолеты и пистолеты пулеметы.

Винтовочный патрон. Длинные и узкие — штурмовые, снайперские и просто винтовки, а также пулеметы.

12 калибр. Патроны для дробовика или подствольного ружья.

Гранаты для подствольного гранатомета. 40 мм. Различают стандартные и дымовые.

Заряды для гранатомета. Полагаю, все понимают, что нужно ими

заряжать?

Стрелы. Арбалеты снаряжаются именно этим видом боеприпасов.

Специальное снаряжение

Акваланг. Пара баллонов с кислородной смесью и маска, позволяют человеку открыть перед собой удивительный подводный мир.

Примерно на час. Вес=3 (под водой 1).

Альпинистское снаряжение. Значительно облегчает восхождение на крутые склоны и неприступные крепости. Вес=2.

Костюм-крыло. Футуристического вида костюм, напоминающий по форме белку-летягу в прыжке. Если расправить руки, человек ловит воздушный поток и планирует, если сложить – уходит в пике.

Экстремалы и лица желающие произвести впечатление на девушку, оценят его по достоинству. Действует лишь при прыжке с высоты не менее 300 метров, приземление без парашюта исключено. Вес=1.

Парашют. Выбор настоящего десантника – парашют отличная штука для тех, кому приспичило покинуть самолет прямо здесь, или просто лень идти вниз по склону. Минимальная высота для прыжка – 50 метров. Вес=2.

Магические предметы

Зелья и ингредиенты

Все предметы из раздела «зелья и ингредиенты» оригинальных правил игры будут действовать также, как во времена глубокой древности. Однако купить их в лавках или магазинах в наши дни невозможно. Они могут быть либо найдены в запечатанных сосудах (что чрезвычайно редко можно встретить в наши дни), либо переданы искателям приключений в ходе их приключений некими могущественными союзниками или покровителями. В виде исключения, можно считать, что ещё сохранились мастера, способные изготовить самые «ходовые» версии зелий (зелье лечения, например), но все «новоделы» заметно уступают по эффективности

истинным зельям прошлого примерно в 2-3 раза. Иными словами «свежее» зелье лечения восстановит не 1d6 хитов за порцию (в бутылке 3 порции), а 1d6 за целую бутылку.

Волшебное вооружение

Теоретически, магия древнего оружия все ещё действует. С другой стороны, прошла уже не одна тысяча лет... Вспомните образцы музейных редкостей старше тысячи лет – они могут выглядеть прекрасно, но в то же время понятно, что одно неосторожное движение и могучий меч просто сломается. Кроме того, морской пехотинец в шлеме с плюмажем смотрится довольно мило, но глупо. Впрочем, не исключено, что по ходу приключений вам не раз встретятся «призраки прошлого», ведь люди Мифики не забыли своих корней и чтут традиции предков.

Жезлы и Посохи

Эти могущественные предметы по прошествии лет оказались в самом невыгодном положении. Найти в полной мере «рабочий» волшебный посох или жезл – редкая удача. Большая часть этих предметов, встречающаяся искателям приключений будет полностью разряжена или даже испорчена, а оставшийся процент «заряжен» только на 1/3 без возможности восстановления первоначальной силы. Те же жезлы, которые изменяли какие-то характеристики персонажа, например, «Скипетр власти», будут иметь сниженные вдвое параметры (т.е. Скипетр власти даст не +2 к Личному обаянию и Сопротивлению магии, а только +1).

Кольца и Амулеты

Камни и золото меньше других материалов подвержены действию времени, и лучше хранят волшебство, поэтому кольца и амулеты на современной Мифике действуют также, как в далеком прошлом. С теми же поправками по стоимости и частоте нахождения, что и другие

виды волшебных вещей.

Одежда и Аксессуары

Эти предметы также сохранили либо все, либо большую часть своих свойств, с тем отличием, что и сохранилось их намного меньше.

Шляпы, плащи, пояса – как сложно уберечь их от дыхания тлена, от языков пламени, от кинжалов и когтей врагов... Многие из них уцелели лишь потому, что принадлежат мощным организациям и обществам, некоторые могут храниться от солнечных лучей и пыли под толстыми музейными стеклами, но найти такие предметы среди чудом уцелевших обломков древних руин, та ещё задача.

Разные предметы и Уникальные артефакты.

Уникальные артефакты должны были во-первых сохраниться, во-вторых сохранить свои свойства до наших дней. Уместность их появления в той или иной ситуации зависит целиком от воли ведущего игры. Что касается «разных» предметов, то и судьба у них тоже разная. Нет сомнений, что найти действующее «Подводное судно» или «Боевой корабль атлантов» задача практически невыполнимая (да и практическое применение их в наши дни вызывает вопросы). В то же время нет причин, по которым нельзя было бы найти на дне моря «Искрящиеся жемчужины», или «Семь фессалийских свитков» в афинском музее древностей.

Выбор за вами, но помните обязательное правило – если магические свойства предмета кажутся вам слишком мощными или выбивающимися из сюжетной канвы – смело уменьшайте их (к примеру, за неимением в «модерн» редакции правил игрового класса «Лирник», можно смело «отменить» все волшебные проявления для «арфы мира» и «арфы героизма», объяснив это, скажем так: «вы чувствуете, что этот предмет необычный, волшебный, но в то же время понимаете, что его магия ушла безвозвратно. Где-то за гранью сознания, вы вдруг отчетливо слышите тонкий перебор струн и

сердце ваше исполняется печали»).

Ценообразование

Немного о игровых деньгах: в настоящем времени бумажные деньги, разнообразные чеки и даже банковские карты — вещь вполне обычная. Однако же, золотые и серебряные монеты до сих пор в ходу, (разумеется это новые монеты) и они здорово пригодятся персонажам при приключениях вдали от Минойского Федеративного содружества и других «цивилизованных» областей.

- 1 серебряная монета (см) = 1 банкнота
- 100 серебряных монет/банкнот = 1 золотая монета (зм)
- 1000 серебряных монет/банкнот = 10 золотых

Ориентировочный список цен приведен далее.

Сразу скажу, простой пересчет «древних» цен на «новые» не только ничего не даст, но и приведет к ошибкам. На примере, в оригинальных правила, неплохой обед стоит 2 см, меч — 60 см, а лошадь обойдется в 600 монет. Так как ценообразование Мифики вряд ли будет отличаться от ценообразования нашего мира, соотнесем цену нашего с вами «бюджетного» обеда с «бюджетным древнемифическим», по курсу 2 см=125р. При пересчете, получается, что меч стоил бы 7500 р. (125х60), а лошадь 75000 р. (125х600). В принципе, если мы соотнесем более-менее дешевый меч с более-менее стреляющим пистолетом, а лошадь с мотоциклом, то увидим, что цены можно считать сопоставимыми. Для интереса, проверим расчет:

- Небольшое торговое судно = 150 зм x 100 = 15000 см
(«древнемифических») x 125 = 1875000 р. («наших денег»).
- Хорошая гостиница на ночь = 10 см («древнемифических») x 125 = 1250 р. («наших денег»).
- Охотничий нож = 15 см («древнемифических») x 125 = 1875 р. («наших денег»).

Иными словами, мы можем рассчитать стоимость практически

любого предмета «современной Мифики», разделив примерную стоимость предмета в «нашем мире» на 125 и получить стоимость этого предмета в серебряных монетах.

Колонка «доступность» отражает можно ли приобрести данный предмет в обычном магазине, не особо напрягаясь.

Предмет	Цена	Доступность
Транспорт		
Лошадь (не скаковая)	400	Средняя
Мотоцикл	600	Высокая
Автомобиль	2500	Высокая
Внедорожник	7000	Высокая
Вездеход	16000	Низкая
Броневик	24000	Нет
Танк	60000	Нет
Аэроплан	300	Низкая
Катер	12000	Средняя
Оружие		
Армейский нож	12	Средняя
Мачете	16	Низкая
Метательный нож	4	Низкая
Бита	3	Высокая
Пистолет	90	Средняя
Пистолет-пулемет	290	Нет

Дробовик (многозарядный/ружье)	500/240	Средняя
Карабин	600	Средняя
Штурмовая винтовка	760	Нет
Снайперская винтовка	1200	Нет
Гранатомет	500	Нет
Пулемет	1400	Нет
Граната	130	Нет
Одежда		
Разгрузка	12	Средняя
Камуфляжный костюм	7	Высокая
Полицейский бронежилет	120	Низкая
Армейский бронежилет	240	Низкая
Экзоскелет	24000	Нет
Полицейский щит	50	Низкая
Армейский щит	70	Нет
Полицейский шлем	25	Низкая
Армейский шлем	40	Низкая
Деловой костюм	50	Высокая
Повседневная одежда	5	Высокая
Дополнения к оружию		
Взрыв-пакет	50	Низкая
Взрыватель	10 44	Нет

Арбалет	360	Средняя
Дымовая шашка	3	Низкая
Приборы бесшумно- беспламенной стрельбы	18	Нет
Оптический прицел	25	Средняя
Ночной прицел	35	Низкая
Коллиматорный прицел	15	Средняя
Лазерный целеуказатель	15	Средняя
Тактический фонарь	10	Средняя
Сошки	15	Низкая
Подствольный гранатомет	200	Нет
Подствольное ружье	200	Нет
Магазин большей емкости	10	Средняя
Балансировка оружия	60	Низкая
Снаряжение и Специальное оборудование		
Бинокль	20	Высокая
Компас	10	Высокая
Сигнальная свеча	2	Высокая
Рация	10	Средняя
Датчик движения	65	Нет
Аптечка первой помощи	8	Высокая
Медицинский пакет	15	Низкая
Аккумуляторный фонарь	15 45	Высокая

Сухой паек	3	Высокая
Наручники	7	Средняя
Крюк на веревке	5	Средняя
Капкан	5	Средняя
Набор юного взломщика	40	Низкая
Акваланг	280	Средняя
Альпинистское снаряжение	280	Средняя
Костюм-крыло	320	Нет
Парашют	120	Средняя

В условиях игры героям постоянно приходится перемещаться и иногда на весьма большие расстояния. Если в прошлые времена, альтернатив у искателей приключений практически не было – по воде на корабле, по суши – на лошади, то в новой эре, выбор значительно расширился.

Транспортные средства.

Лошадь. Почему бы и нет? Заправляется сама, бездорожье – не проблема, в конце концов, некоторые находят в лошадях родственные души!

Мотоцикл/Квадроцикл/Гидроцикл. Небольшое и очень маневренное средство передвижения. Пунктов повреждений = 1.

Легковой автомобиль. Городское средство передвижения – быстро ездит, прилично выглядит. Вооружения нет. Пунктов повреждений = 2.

Пикап. Небольшой полу грузовичок, на котором можно и в лес и на сафари. Возможна установка пулемета. Пунктов повреждений = 3.

Внедорожник. Обеспечивает комфортное перемещение по любому типу местности. У армейских моделей, пулемет установлен в качестве

штатного оружия.Пунктов повреждений = 3.

Вездеход. Там, где не пройдет ни один другой транспорт, пройдет гусеничный вездеход. Сугубо мирная машина. Некоторые модели неплохо плавают.Пунктов повреждений = 4.

Броневик. Не только быстроходен, но к тому же обеспечивает защиту экипажа. Броня предоставляет защиту, эквивалентную +2 к ЭКЗ. Штатное вооружение – тяжелый пулемет. Некоторые модели неплохо плавают.Пунктов повреждений = 4.

Танк. Не слишком быстро, зато очень надежно. Экипаж за броней неуязвим для обычного оружия, но при попадании из противотанковых средств поражения, зачастую, горит вместе с машиной. Штатное вооружение: гладкоствольная пушка и пулемет. Способен преодолевать водные препятствия не более 3 м. глубиной.Пунктов повреждений = 10.

Параплан/Аэроплан. Двигатель позволяет не зависеть от ветра, а крылья – лететь куда глядят глаза. Вооружения нет.Пунктов повреждений = 1.

Скоростной катер/Яхта. Почувствуйте себя аргонавтами, сидя в уютном шезлонге на палубе. Возможна установка пулемета, армейские модели оснащены штатным оружием.Пунктов повреждений = 3.

Навыки вождения

За что мы любим «Лабиринты и Минотавры», так это за легендарную простоту её правил. В случае вождения транспортных средств, это правило работает на все 100%. Мы не будем выяснять, насколько быстро показатель интеллекта позволяет персонажу отличить педаль газа от тормоза, или проверку на какую реакцию делать пешеходам, когда вы лихо пролетаете мимо них на красный. Мы просто примем как факт – любой игровой персонаж может водить автомобиль. Худобедно.

В экстремальных условиях (погони, езда по краю пропасти, прыжки через трамплины) от водителя требуется обязательная проверка на

Уклонение от опасности (одноразово при возникновении опасности, например, столкновения, или каждый раунд при погоне по оживленным городским улицам и другим ситуациям связанным с постоянной опасностью). В случае провала автомобиль получает 1 пункт повреждений. При получении 2-х пунктов повреждений, он считается полностью разбитым, а его пассажиры получают 2к6 повреждений. Разумеется, при лобовом столкновении или падении в пропасть, автомобиль считается полностью разбитым с первого раза.

Персонажи имеющие дополнительную профессию «пилот», по желанию ведущего могут либо увеличить пункты повреждений своего транспортного средства на 1 (т.е. для легкового автомобиля не 2, а 3 ПП), либо быть избавленными от частых проверок на Уклонение.

Транспорт как защита от опасностей

Транспортное средство (кроме мотоцикла, самолета и танка) дает пассажирам некоторую защиту, что выражается премией к ЭКЗ (указано в свойствах транспорта). Кроме того, при движении эта премия ещё и увеличивается на +1 (включая мотоцикл и самолет). Например, совокупная премия к ЭКЗ обычного легкового автомобиля в движении, составляет +2.

Танк в этом смысле защиты пассажирам не представляет (для стрелкового оружия и т.п. он итак неуязвим), но если используется в качестве укрытия для стрельбы, то по своим качествам соответствует понятию «Укрытие» из таблицы «Условия боя».

К слову, разумеется персонажи могут запросто спрятаться от волков внутри автомобиля — в таких «бытовых» ситуациях премии к ЭКЗ можно и не считать.

Столкновения

Практически любое транспортное средство можно использовать как оружие «ударно-дробящего типа», то есть просто сбить или

протаранить противника. Правда последствия будут сильно отличаться. Таблица столкновений поможет вам сориентироваться, стоит ли рисковать в той или иной ситуации.

	Сбить противника	Протаранить легкое препятствие	Столкновение с легковым автомобилем	Протаранить железные ворота
Мотоцикл	1 пункт повреждений	Полностью разбит	Полностью разбит	-
Легковой автомобиль	Без повреждений	1 пункт повреждений	1 пункт повреждений, при лобовом – полностью разбит	Полностью разбит
Пикап/Внедорожник	Без повреждений	Без повреждений	1 пункт повреждений, при лобовом – 2 пункта повреждений	2 пункта повреждений
Броневик/Вездеход	Без повреждений	Без повреждений	Без повреждений/ при лобовом – 1 пункт повреждений	1 пункт повреждений
Танк	Без повреждений	Без повреждений	Без повреждений	Без повреждений

Транспорт в бою

В целом, для техники нет никаких особых правил боя, за

исключением танка, вернее танковой пушки – понятия, несоответствующего ничему из того, что ранее встречалось в игре. Принимая во внимание тот факт, что нормальная дистанция боя для танка 0,5-2 километра (что редко бывает в игре, а на меньшем расстоянии довольно трудно промахнуться, учитывая мощность заряда), а также то, что оружие как правило имеет стабилизатор и другие полезные устройства помогающие не мазать совсем уж позорно, мы не будем высчитывать точность попадания, гораздо уместнее тут подойдет понятие площадь накрытия. Итак, все находящиеся в радиусе 10 футов от попадания снаряда получают 3к6 урона. До 20 футов – 1к6 урона.

Как вычислить куда попал снаряд? Игрок объявляет цель, например, «автомобиль босса мафии», и делает обычный бросок на попадание (1к20) без учета любых модификаторов кроме движения цели и расстояния до неё. В если бросок провален – это означает промах, если результат выше ЭКЗ цели на 1-3 пункта – снаряд упал в 20 футах от цели, если 4-6 — снаряд упал в 10 футах от цели, выше 7 – цель уничтожена прямым попаданием.

Городские приключения

Так уж повелось, что герои очень не любят расставаться со своим снаряжением и вооружением, и потому, что к королю на аудиенцию, что в портовый кабак тащатся при полном параде – в доспехе и при мече. Однако, что позволено Юпитеру, не позволено быку... Я хотел сказать – что хоть и с натяжкой, но применимо к «древним временам», когда любой выход за стены города (или даже дома) мог обернуться эпической резней, а соседние государства, только и делали, что точили в свободное время ржавые топоры об окровавленные мечи, то совершенно не применимо к любому более-менее «современному» миру. Цивилизация, так сказать. Частная собственность и неприкосновенность личности.

Если вы хотите выдержать стиль игры «Лабиринты и Минотавры», а

не устроить игровые посиделки в стиле «Мечи и Сандалии», то находясь в одном из современных мегаполисов Мифики, примите на вооружение следующие факты:

- Человек в камуфляжном костюме (в каске и при автомате) на улицах города вызывает чрезвычайно много неприятных вопросов у стражей порядка. Не пренебрегайте пусть не таким мощным, но все же более незаметным оружием.
- Угрожать на улице (рыночной площади, ресторане и т.п.) оружием кому бы то ни было – значит явно привлечь внимание стражей порядка.
- Стрельба в городе вызовет всеобщий переполох, усиленные наряды стражей порядка, и, возможно вертолеты. Применяется в исключительных случаях.
- «Бог создал людей сильными и слабыми, а полковник Кольт уравнил их шансы» — очень мудрая пословица. Скорее всего, вы убьете вашего противника одним выстрелом. Однако, один его выстрел, скорей всего вышибет и ваши мозги. Договаривайтесь, убеждайте, учитесь использовать аргументы не менее весомые, чем пуля, и будьте осторожны.

Когда вы находитесь в «дикой местности» или вдалеке от «цивилизации», никаких особых ограничений накладываться не будет.

Силы правопорядка в городах

В случае стрельбы в городской черте, имейте ввиду, — это не останется незамеченным. Воспользуйтесь таблицей ниже для того, чтоб сориентироваться в дальнейших событиях.

Период времени	Действие	Состав действия
1 боевой раунд	Вдали слышен звук сирены *	-

2 боевой раунд	Видны подъезжающие автомобили стражей порядка	-
3 боевой раунд	Прибывает первый наряд стражей порядка	обычно 2 бойца с огнестрельным оружием (пистолет). Они не стреляют на поражение сразу, а предлагают сложить оружие и сдаться. В случае боевого взаимодействия, вызывают подкрепление.
5 боевой раунд	В случае неподчинения властям, пребывают ещё 3 наряда стражей порядка.	Дальнейшие подкрепления пребывают автоматически.
7 боевой раунд	3 наряда + грузовик с бойцами особого отряда.	Особый отряд вооружен автоматическим оружием, в его составе около 10 человек.

* здесь и далее — на окраинах или в «опасных районах», а также в центре, скорость прибытия может быть меньше/больше на 1-2 раунда.

В случае если противник, отступая, забаррикадировался в здании, взял заложников и т.п., силы СП и ОСП удваиваются, здание окружается, дополнительно прибывают бойцы армейского спецназа (штурмовые бойцы+снайперы, ок.10 человек). Цель СП – обезвредить противника, цель ОСП – уничтожить или обезвредить, БАС —

уничтожить.

Отмечу два момента:

Во-первых, если вовремя ликвидировать первый наряд СП (3 раунд в таблице), то подкреплений как можно догадаться не будет, потому что их никто не вызовет. Однако вскоре об инциденте станет известно (примерно полчаса времени или ок. 10 раундов) и тогда власти неминуемо объявят план «перехват». На каждом перекрестке встанут кордоны, выбраться из города или района города станет проблематично, в общем, шанс нажать проблемы резко увеличится.

Во-вторых, время прибытия наряда стражей порядка исчисляется с первого сделанного одной из сторон выстрела. При этом в случае единичного выстрела, особенно в спальных районах или трущобах (по решению ведущего) может вообще никто не приехать, при паре-тройке выстрелов наряд прибудет обязательно, а если разразится настоящая перестрелка, тем более с использованием автоматического оружия, первым на место прибудет усиленный наряд стражей порядка – 2-3 экипажа.

Лабиринты и перестрелки

Очень важный вопрос, который, хоть и относится к боевому взаимодействию, все-таки вынесен из «боевого» раздела в «игровой». Хочу процитировать «Руководство Игрока»: **Лабиринты и Минотавры это ролевая игра, а не варгейм или тактический симулятор.**

Иными словами — не смотря на наличие более совершенных и точных систем дистанционного боя, перестрелки никогда не должны превалировать над «ролевой» составляющей. Вспомните приключенческие фильмы и вестерны — хотя у героя при себе почти всегда есть огнестрельное оружие, все-таки большинство драк и схваток (а уж тем более финальные поединки с Главным Злодеем!) происходят без его применения.

Этого золотого правила стоит придерживаться и здесь. Пересмотрите на досуге пару кинофильмов про Индиану Джонса, ту же «Мумию» Стивена Соммерса и постарайтесь выдержать боевое взаимодействие в игре, в том же стиле.

Новые опасности

Отдельные несколько слов стоит сказать и о том, как быть с противниками. Из главы «[мир игры](#)» становится понятным, что основные противники с которыми предстоит иметь дело героям нового времени уже не зверолюди, а просто люди, без приставок. Не стоит на этом месте разочарованно вздыхать, напротив, уже взглянув на один только список снаряжения, внимательный ведущий найдет огромный простор для фантазии: фактически, одной только заменой вооружения в руках не игровых персонажей можно добиться получения совершенно уникальных врагов. Главное, уметь правильно комбинировать те или иные способности.

Не все [специальные способности](#) существ могут быть использованы при создании персонажа-человека:

- Камуфляж (+4 к броску цели направленному на обнаружение, также возьмите способность *Скрытность*).
- Атака с разбегу (инициатива и премия атаки увеличивается на +2 при атаке с разбегу, в ближнем бою).
- Захват (болевого захват причиняющий 1d6 повреждений в раунд, сочетается со *Схватыванием*).
- Схватывание (воспринимается в этом контексте, как умение грамотно применять навыки борьбы, бросков и т.п., логично сочетается с *Захватом*)
- Быстрота молнии (постоянная премия +4 к Инициативе и Уклонению, движение увеличивается на 1/3).
- Магическая сопротивляемость(+4 к Сопротивлению магии)
- Меткая стрельба (см. *Отличный стрелок*)
- Отличный стрелок (при дистанционном бою добавляет к броску атаки премию в виде суммы Степени агрессии и Внимательности, с

дополнительным +2, если при этом существо имеет способность *Меткая стрельба*).

- Обостренные чувства (+4 к броску Обнаружения)
- Шестое чувство (Эта способность дает +4 к Обнаружению и +2 к Уклонению).
- Скрытность (Бросок на обнаружение существа рассчитывается как 12 + (Внимательность существа $\times$ 2), а при наличии способности Сверхпроворство, ещё на +2.)
- Сверхъестественная выносливость (увеличивает Общее количество хитов существа на число, равное его хит-фактору (для людей это +4)).
- Сверхпроворство (+1 к Ближнему бою и +2 к Инициативе, Уклонению и коэффициенту защиты).